

中学校3年生 保健体育

球技

ゴール型(バスケットボール)

(全8時間)



# 球技 ゴール型 単元づくりで留意したこと

- 活動内容について、チーム内で役割分担して協力する体制を作った。ゲームでプレイする時間と、撮影したり試合の分析をしたりする時間の両方を行うことを基本とする。
- 学習課題に正対するまとめは、チームによって異なる。
- ICTの活用は、大きく、次の3つとした。
  - ①動画の撮影と動きの確認
  - ②参考例をインターネットで検索
  - ③自分の考えの記述と共有

# 教材と出会う

(1時間目)

## バスケットボールのゲームで大切なことは何だろうか

プロやオリン  
ピックなどの  
ゲームを見る。



<https://youtu.be/p-90QsbAMXE>

ICT:ロイロノートで動画を共有する  
(資料箱または大型モニターで見る)

パスかシュートか

ドリブルかパスか

ほかにも . . .

「攻撃か守備か」 「技術があるかないか」 など

**大切なことは1つではない!**

# 教材と出会う

(1時間目)

## バスケットボールの基本ルールは何か

プロやオリンピックなどのゲームとは異なる生徒の実態に合わせたゲームに変更する。



チームは、6人～8人が1チーム  
ゲームは前半・後半制で、  
4人対4人で対戦する

試合に出場しない時には、動画撮影を含む  
記録及びアドバイス役として試合に参加する

※「する みる しる ささえる」の考え方を大切にする！

# 学習課題をつくる

(1時間目)

## 得点するための空間を作り出す動きは どうするとよいか

### 評価の規準を知る

#### 〔知識・技能〕

- ・ゲームに必要な技術，補助運動，部分練習の仕方について，言ったり書き出したりしている。
- ・味方が操作しやすいパスを送ったり，その後次次のパスを受ける動きをしたりできる。
- ・ボール保持者がゴールに進める空間を作り出すために，状況に応じた有効な動きができる。

#### 〔思考・判断・表現〕

- ・自分や仲間の技術的な課題，チームの作戦・戦術についての課題，課題解決に有効な練習方法の選択について，自分の考えを伝えている。

#### 〔主体的に学習に取り組む態度・感性，思いやりなど〕

- ・作戦などの話合いに参加し，一人一人の違いに応じたプレイを認め，仲間の学習を援助しようとしている。
- ・健康・安全に気を配っている。

知識・技能は，生徒とやりとりしながら設定し，共通理解することが大切！

思考・判断・表現と主体的に学習に取り組む態度は，年間を通しての設定！

学びを広げ深める

(2時間目ほか)

空間を作るために、安定したボールを操作をしてみよう

情報の収集(試しの動き)

パス(チェストパス, バウンズパス)・ドリブル・シュート(セットシュート, レイアップ)等の基礎となる動きを行う

ICT: 動画撮影をし合い自他の動きを確かめる



ボール操作によって、コツが違う  
技術にかかわる動きのコツをよく知る必要がある

# 学びを広げ深める

情報の収集(試しの運動)

## ICT: 動画撮影をし合い自他の動きを確かめる



【iPadで通常の動画撮影】

通常再生  
スロー再生  
静止  
繰り返し再生



動きの軌跡を撮影することのできる  
アプリがカタログに載っています。



モーションショット

Sony Network Communications Inc.

学びを広げ深める

(3時間目ほか)

空間が生まれる動きについて調べる

情報の収集

ICT:ブラウザで動きを検索する  
(家庭でも可能)



制限した人数でボール運び, ボール回しのゲームを行う

情報の収集(試しの動き)

ICT:カメラ機能(動画)で確かめる

# 学びを広げ深める

(4~7時間目)

調べた結果を基に自分で実現可能な方法を選択し伝え合う



## 情報の精査

どのタイミングで精査して  
まとめるかは、生徒の  
活動の様相から判断する

ICT: チーム内でロイロ  
ノートのピラミッドチャートな  
どで考えを整理する  
(活動場所にWi-Fiがある場合)



## アウトプット

# 学びを広げ深める

(4~7時間目)

調べた結果を基に自分で実現可能な方法を選択し伝え合う



情報の精査

**チームで共有した方法を試し、修正することが大切**

まとめる

アウトプット

- ・ ゴールに近い空間に走り込む
- ・ 守備者を引きつける動きを行い空間を作る
- ・ スクリーンプレイ ボールキャッチを意識する など

# 学びを広げ深める

(5～6時間目)

リーグ戦①で動きを試しより妥当性のある方法に修正する



チームのメンバーの特性を生かした  
方法を選ぶこと

考えを形成

アウトプット



ICT:ロイロノートで考えを共有する  
(活動場所にWi-Fiがある場合)

ICT:カメラ機能(動画)で確かめる

自分で実現可能な方法を伝え合い, 選択する

# 学びを広げ深める・振り返る

(7～8時間目)

リーグ戦②を通して修正した動きを未知の状況にも当てはめて考え空間を作ってゲームを進めるようにする

アウトプット



ICT:カメラ機能(動画)で確かめる

ICT:ロイロノートで振り返りを共有する  
(教室または家庭等でも)

事前に共有した評価の規準を基に学習の過程を振り返る

# 振り返る

(8時間目)

## ICT:ロイロノートで振り返りを共有する (教室または家庭等でも)

### 事前に共有した評価の規準を基に学習の過程を振り返る

#### 〔知識・技能〕

- ・ゲームに必要な技術, 補助運動, 部分練習の仕方について, 言ったり書き出したりしていたか。
- ・味方が操作しやすいパスを送ったり, その後に次のパスを受ける動きをしたりできたか。
- ・ボール保持者がゴールに進める空間を作り出すために, 状況に応じた有効な動きができたか。

#### 〔思考・判断・表現〕

- ・自分や仲間の技術的な課題, チームの作戦・戦術についての課題, 課題解決に有効な練習方法の選択について, 自分の考えを伝えていたか。

#### 〔主体的に学習に取り組む態度・感性, 思いやりなど〕

- ・作戦などの話合いに参加し, 一人一人の違いに応じたプレイを認め, 仲間の学習を援助しようとしていたか。
- ・健康・安全に気を配っていたか。

